



س1			
س2			
س3			

المادة : حاسب آلي

الصف : الأول الثانوي

الزمن : ساعة ونصف

الاسم : _____

النظر

20

العمل

30

المجموع
النهائي

5
0

كتاب

السؤال الأول / اختر الاجابة الصحيحة ممايلي

1	تعتبر لغة فيجيول بيسك	2	يعد من أنظمة التشغيل الرسومية
أ-	<input type="checkbox"/> اجرائية	أ-	<input type="checkbox"/> دوس
ب-	<input type="checkbox"/> كائنات	ب-	<input type="checkbox"/> ويندوز
ج-	<input type="checkbox"/> سي	ج-	<input type="checkbox"/> لينكس
د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق	د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق
3	سلسلة من الاوامر لتنفيذ مهمة محددة في جهاز الحاسب	4	العناصر الاساسية لحل المسألة:
أ-	<input type="checkbox"/> نظام التشغيل	أ-	<input type="checkbox"/> مخرجات البرنامج
ب-	<input type="checkbox"/> البرنامج	ب-	<input type="checkbox"/> مدخلات البرنامج
ج-	<input type="checkbox"/> المستخدم	ج-	<input type="checkbox"/> عمليات المعالجة
د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق	د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق
5	من أنواع اللغات البسيطة	6	الجمع، الضرب، القسمة، الطرح تعرف بـ
أ-	<input type="checkbox"/> اللغات الاجرائية	أ-	<input type="checkbox"/> عمليات المقارنة
ب-	<input type="checkbox"/> اللغات المرئية	ب-	<input type="checkbox"/> عمليات تطبيقية
ج-	<input type="checkbox"/> لغات التجميع	ج-	<input type="checkbox"/> عمليات حسابية
د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق	د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق
7	$x = \text{Ali}$ يعتبر هذا المتغير	8	يعتبر المتغير integer من نوع
أ-	<input type="checkbox"/> عددي	أ-	<input type="checkbox"/> متنوع
ب-	<input type="checkbox"/> منطقي	ب-	<input type="checkbox"/> عدد عشري
ج-	<input type="checkbox"/> حرفي	ج-	<input type="checkbox"/> عدد صحيح
د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق	د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق
9	عند تنفيذ أحد العمليات فإن أول الأولويات	10	الرمز التالي <input type="checkbox"/> يعني
أ-	<input type="checkbox"/> الأس	أ-	<input type="checkbox"/> بداية
ب-	<input type="checkbox"/> القسمة	ب-	<input type="checkbox"/> قرار
ج-	<input type="checkbox"/> الأقواس	ج-	<input type="checkbox"/> عملية
د-	<input type="checkbox"/> جميع ماسبق	د-	<input type="checkbox"/> معالجة

السؤال الثاني : ضع علامة (✓) (أمام العبارة الصحيحة و علامة (x) أمام العبارة الخاطئة :

10
درجات

<input type="checkbox"/>	لغة الآلة يسيرة جدا وسهلة الاستخدام	1
<input type="checkbox"/>	لا يوجد فرق بين المبرمج ومستخدم البرنامج	2
<input type="checkbox"/>	لا يفهم الحاسب الى لغة واحدة فقط وهي لغة الآلة	3
<input type="checkbox"/>	جميع لغات البرمجة العالية لها مترجم واحد يقوم بتحويل برامجها	4
<input type="checkbox"/>	الهدف من تعلم صياغة حل المسائل هو القدرة على التفكير لحل المشكلات	5
<input type="checkbox"/>	الخوارزم مجموعة من القواعد والعمليات المعرفة جيدا لحل المشكلة في عدد معين من الخطوات	6
<input type="checkbox"/>	مخططات الانسياب هي تمثيل بياني أو رسمي للخطوات الخوارزمية	7
<input type="checkbox"/>	نقسم لغات البرمجة إلى لغات بسيطة ولغات عالية	8
<input type="checkbox"/>	يمكن للبرنامج أن يغير قيمة الثابت عند تنفيذ عملية حسابية	9
<input type="checkbox"/>	أداة التسمية Label تستخدم لعرض نص ثابت على النموذج	10

انتهت الأسئلة ,,

إعداد:
أ / فارس القرني

مع تمنياتي لكم بالتوفيق
معلم المادة / عبدالاله